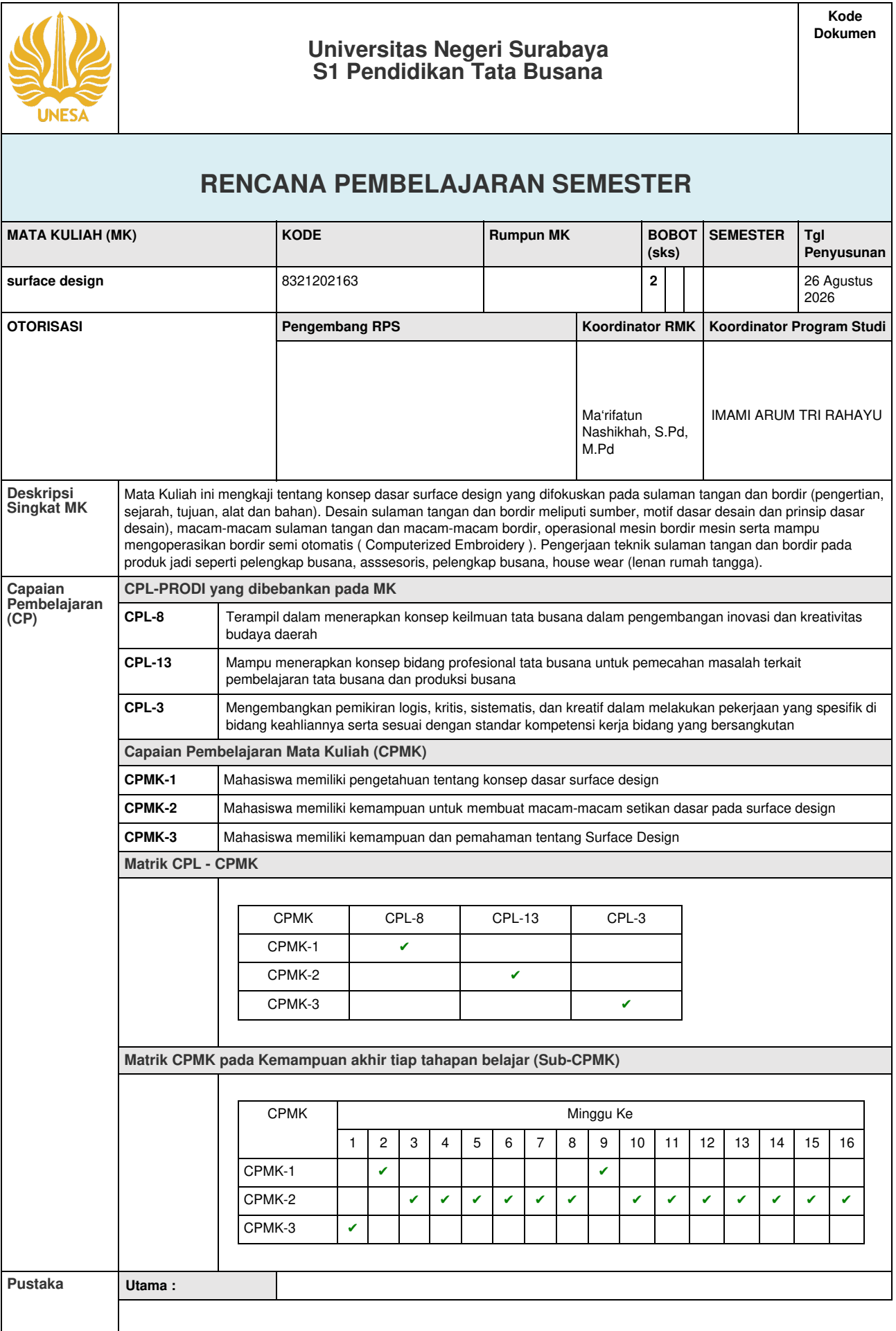




1. Hasyim, Heny. 2009. Bordir Aplikasi. Surabaya: Jiara Aksa
2. Ganderton, Lucinda. 2015. Embroidery Stitches step by step. Great Britain: Dorling Kindersley Limited.
3. Kriswati, Enny. 2010. Seni Bordir. Bandung : Humaniara Utama Press.
4. Rezendes, Cheryl. 2013. Fabric Surface Design. North Adams: Storey Publishing.
5. Singer. Instruction for art Embroidery and lace work. New York.
6. Suhersono, Hery. 2011. Mengenal lebih dalam bordir lukis. Jakarta : Dian Rakyat.
7. Suhersono, Hery. 2005. Desain bordir motif Geometris. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
8. Suhersono, Hery. 2004. Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
9. Suhersono, Hery. 2004. Desain bordir motif flora & dekoratif. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
10. Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia.
11. Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG.
12. Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.

Pendukung :

1. Wancik, Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage). Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia
2. Yuliarma. 2016. The Art of Embroidery Design. Jakarta: KPG

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami konsep dasar surface design yang difokuskan sulaman tangan dan bordir	1. Menjelaskan Pengertian surface design 2. Menjelaskan fungsi surface design 3. Menjelaskan macam-macam jenis bordir 4. Menjelaskan prinsip surface design 5. Menjelaskan macam-macam sumber ide pengembangan surface design	1-100	Hybrid Learning: 1. Melakukan diskusi terkait kontrak perkuliahan dosen dengan mahasiswa 2. Ceramah menjelaskan terkait RPS mata kuliah 3. menjelaskan materi terkait konsep dasar surface design 3. Diskusi terkait kesepakatan dan teknis dalam perkuliahan surface design 4. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep mata kuliah surface design 5. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep surface design			5%
2	Mahasiswa memahami konsep dasar surface design yang difokuskan sulaman putih	1. Menjelaskan Pengertian sulaman putih 2. Menjelaskan fungsi sulaman putih 3. Menjelaskan macam-macam sulaman putih	1-100	1. Diskusi terkait materi sulaman putih 2. Tanya jawab terkait sulaman putih 5. Diskusi dan Tanya jawab terkait konsep surface design			5%

3	Mahasiswa dapat membuat sulaman berwarna & sulaman pita	1. Menjelaskan pengertian sulaman berwarna & pita 2. Menjelaskan macam-macam sulaman berwarna & pita 3. Membuat desain sulaman berwarna & pita 4. Membuat laporan dan jobdesk	1-100	Pembelajaran dikelas: Diskusi dan Presentasi Project Based Learning: 1. Fase 1: Pembagian kelompok sesuai dengan permasalahan tentang sulaman berwarna 2. Fase 2: Mendesain sulaman berwarna sesuai dengan kriteria 3. Fase 3: mahasiswa dapat menyusun jobdesk sesuai dengan tugas masing-masing			5%
4	Mahasiswa dapat membuat sulaman berwarna & pita	memilih hasil jadi desain & jenis bahan yang digunakan untuk membuat sulaman berwarna & pita	1-100	Project Based Learning: 1. Fase 4: Melakukan monitoring terkait teknis dalam membuat macam-macam sulaman berwarna & pita 2. Mahasiswa dapat memilih jenis bahan yang digunakan untuk membuat sulaman berwarna & pita			5%
5	Mahasiswa dapat membuat sulaman terawang	1. Menjelaskan pengertian sulaman terawang 2. Menjelaskan macam-macam sulaman terawang 3. Menjelaskan macam-macam bahan sulaman terawang	1-100	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan dan penugasan			5%
6	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar bordir komputer dan tools yang ada didalam bordir komputer	1. Menjelaskan pengertian bordir komputer 2. Menjelaskan macam-macam tools yang ada di bordir komputer 3. Membuat desain prototype bordir komputer	1-100	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan dan penugasan			5%
7	Mahasiswa dapat menerapkan Teknik bordir komputer dengan program wilcom.	hasil jadi sulaman berwarna & pita	1-100	diskusi penerapan bordir komputer dengan program wilcom. Project Based Learning (PjBL) Fase 5: Penilaian hasil jadi sulaman berwarna & pita Fase 6: Evaluasi Pengalaman Memberikan masukan terhadap hasil jadi sulaman berwarna & pita			5%
8	UTS	hasil proyek penerapan surface design pada busana pertama	1-100	tes tulis dan praktek			10%

9	Mahasiswa dapat membuat bordir terawang/ kerancang	1. Menjelaskan pengertian bordir terawang/ kerancang 2. Menjelaskan macam-macam bordir terawang/ kerancang 3. Mendesain bordir terawang/ kerancang 4. Membuat laporan dan jobdesk	1-100	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan.			5%
10	Mahasiswa dapat membuat bordir terawang/ kerancang	1. Menjelaskan pengertian bordir terawang/ kerancang 2. Menjelaskan macam-macam bordir terawang/ kerancang 3. Mendesain bordir terawang/ kerancang 4. Membuat laporan dan jobdesk	1-100	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan.			5%
11	Mahasiswa dapat bordir 2 Dimensi dan inkrustasi	1. Menjelaskan pengertian bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 2. Menjelaskan macam-macam bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 3. Mendesain bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 4. Membuat bordir 2 Dimensi dan inkrustasi 5. Membuat laporan dan jobdesk	1-100	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan.			5%
12	Mahasiswa dapat bordir 3 D	1. Menjelaskan pengertian bordir 3 D 2. Menjelaskan macam-macam bordir 3 D 3. Mendesain bordir 3 D 4. Membuat bordir 3 D 5. Membuat laporan dan jobdesk	1-100	Project Based Learning: 1. Fase 4: Melakukan monitoring terkait teknis dalam membuat bordir 3 D 2. Mahasiswa dapat memilih jenis bahan yang digunakan untuk bordir 3 D			5%
13	Mahasiswa dapat membuat bordir Beludru dan sengkeli	1. pengertian bordir Beludru dan sengkeli 2. macam-macam bordir Beludru dan sengkeli 3. pembuatan bordir Beludru dan sengkeli	1-100	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan.			5%
14	Mahasiswa dapat membuat project tugas Akhir berupa produk jadi	1. Mempresentasikan hasil jadi project 2. Mahasiswa melakukan pemecahan masalah pada hasil jadi produk yang telah dibuat	1-100	PjBL, Presentasi, Diskusi dan Tanya jawab: Mempresentasikan hasil jadi produk akhir Melakukan analisis dan evaluasi Project hasil jadi			5%

15	Menyusun laporan pembuatan bordiran dengan penuh tanggung jawab, komunikatif dan efektif dalam pekerjaannya sendiri	1. 1. Menyusun laporan akhir pada hasil jadi produk bordir 2. 2. Menerapkan sikap tanggung jawab, komunikatif dan efektif dalam menyusun laporan surface design	1-100	Diskusi dan Tanya jawab: Fase 6: melakukan analisis dan evaluasi laporan project pembuatan dan pengembangan bordir Mahasiswa menerapkan sikap bertanggung jawab , komunikatif dan efektif			10%
16	hasil proyek penerapan surface design pada busana	materi pertemuan 1-15	1-100	evaluasi hasil proyek penerapan surface design pada busana			15%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.